

Таким образом, в процессе подготовки видеопроекта «Путь к диалогу» мы убедились, что музыка, выполняя то дублирующую, то контрапунктирующую функции, может не только интерпретировать происходящее на экране, но и выходить на первый план, подчиняя себе и сюжетную канву, и основную идею фильма.

ЛИТЕРАТУРА

1. Данилова, Н.В. Музыка в кино как режиссер смыслового ряда («Барабаниада» С. Овчарова) / Н.В. Данилова // Вестник Ленинградского гос. ун-та им. А.С. Пушкина. – 2014. – 4 (2). – С. 213 – 224.
2. Путь к диалогу. Сухейль Фарах / Видеопроект. Студия Плутон [Электронный ресурс] / реж. Е.В. Коврикова; научн. ред. Р.Р. Хайрутдинов, муз. ред. М.Я. Коварская, тех. редактор И.П. Чирков. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vz4zS8htToo> (Дата обращения: 02.10.2016).
3. Романенко, Р. Музыка в кино: как всё устроено: интервью с Андреем Курченко [Электронный ресурс]. – URL: <http://myband.ru/blog/post/197> (Дата обращения 23.09.2016).
4. Русские в Ливане. Российские соотечественники в Ливане: история и современность: сборник материалов / сост. С.А. Воробьев; отв. ред. Е.В. Коврикова. – Бейрут, 2010. – 288 с.

УДК 7

А.Н. САЛИХОВ

Казанский федеральный университет, г. Казань

ВОПРОСЫ АНАЛИЗА ВИДЕОИГРОВОЙ МУЗЫКИ КАК ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СОВРЕМЕННОГО КОМПОЗИТОРСКОГО ТВОРЧЕСТВА

Аннотация. Статья посвящена проблеме теоретического осмысления феномена музыки в видеоиграх. В частности, автор рассматривает вопросы анализа видеоигровой музыки и представления результатов данных исследований. Отмечается важность формирования музыкально-аналитического аппарата для изучения такой музыки, что, в конечном счете, может способствовать широкому включению феномена в контекст современного художественного образования.

Abstract. The article discusses the theoretical understanding of the phenomenon of music in video games. In particular, the author examines the analysis of the videogame music and presentation of results of these studies. The researcher notes the importance of development of musical-analytical apparatus for the study of this music, which ultimately may contribute to the mainstreaming of the phenomenon in the context of contemporary art education.

Ключевые слова: музыка в видеоиграх, музыковедение, современная профессиональная музыка, современные композиторы, изучение видеоигровой музыки, анализ музыки, художественное образование.

Key words: video game music, musicology, modern professional music, modern composers, study of video game music, analysis of music, art education.

Видеоигровая музыка существует более четырех десятилетий. За этот период она совершила огромный шаг от примитивного звучания кратких одноголосных мелодий до полноценных симфонических полотен, исполняемых оркестрами с мировым именем. В рамках одной из самых популярных социальных практик сегодня звучат выдающиеся музыкальные произведения композиторов нашего времени. Видеоигры – это современное искусство, признанное во всем мире³¹, это часть мировой художественной культуры, широко и разнообразно представленная в академических исследованиях наших дней. Более того, некоторые исследователи отмечают, что видеоигра в целом сегодня «оказывает сильнейшее воздействие на современное искусство, его язык и выразительные средства» [2: 3].

Заметим, что в лучших образцах видеоигрового искусства музыка занимает одно из почетнейших мест в следствие ее огромных возможностей эмоционального воздействия на слушателя. В теоретических трудах, касающихся видеоигровой музыки, о ней часто высказываются как об «эмоциональном ядре видеоигры...» [3: 227]. И это чрезвычайно значимо, так как именно эмоциональный отклик существенно важен для создателей видеоигр, позиционирующих свои творения как арт-объекты, рассчитывающих на их образное, эмоциональное восприятие пользователями.

Такие видеоигровые проекты, позиционируются как цельные художественные произведения с единой идеей, концептом. Данный подход в истории видеоигр, не единичен, но распространен. Для подобных игр создаются полноценные музыкальные композиции, причем такая музыка нисколько не уступает в художественном плане музыке в традиционных формах представления. В первую очередь, именно такие музыкальные полотна мы имеем в виду, когда говорим о музыке в видеоиграх.

В то же время, видеоигровая музыка получает сейчас незначительное освещение в трудах отечественных и, в меньшей степени, зарубежных ученых, что является препятствием на пути включения ее выдающихся образцов в контекст современного художественного образования.

Необходимо отметить, что в ряде зарубежных стран существует большое количество работ, посвященных вопросам игрового звука. Но и среди них лишь небольшая часть затрагивает собственно тему музыки, что объясняется как сложностью тео-

³¹ 11 сентября 2011 года видеоигры были впервые признаны искусством в США. Немного позднее такое отношение к видеоиграм разделили Германия, Франция, Канада и другие страны, в том числе Россия.

ретической проработки данного феномена, недостаточностью имеющегося инструментария музыкального анализа применительно к этому типу музыки, так и необходимостью его адаптации и поисков новых путей в решении данного вопроса, многогранного междисциплинарного подхода.

Музыка в видеоиграх – это значительный феномен современной музыкальной реальности, обладающий рядом характерных и даже уникальных черт. Такая своеобразность связана, с одной стороны, с оригинальным функционированием музыки, с новым измерением, вошедшим в пространство внутреннего развития музыкальной мысли и кардинально перестроившим взаимодействие музыкальных компонентов между собой. Эту новую ось координат называют интерактивностью - зависимостью развития сюжета от деятельности игрока, и, соответственно, способностью музыки реагировать на внешние изменения, лежащие за гранью внутренней логики развития.

С другой стороны, новое функционирование музыки привело к необходимости «изменения подхода к процессу создания саундтреков для видеоигр» [4: 147]. Свойство игровой музыки быть способной к отражению, предвещанию, оттенению или контрастированию с происходящими на экране событиями (которые каждый раз будут в какой-то степени отличаться друг от друга) вынудило видеоигровых композиторов находить различные способы разрешения данного вопроса. С развитием технологий, развитием композиторской мысли, сложились несколько подходов в решении этой проблемы.

Таким образом, можно прийти к выводу, что при анализе игровой партитуры нужно учитывать **специфику** интерактивного характера музыки, **степень ее интерактивности** (которая может варьироваться от поставленных перед композитором задач) и **пути реализации** данного вопроса в каждой конкретной видеоигре.

Среди зарубежных работ, в которых можно встретить разделы, касающиеся темы анализа видеоигровой музыки, нужно в первую очередь упомянуть труды канадского музыковеда Карен Коллинз «Game Sound» (2008), книгу Майкла Свита «Writing Interactive Music for Video Games» (2014), а также работу американского музыковеда Джеймса Брейма «Examining Non-Linear Forms: Techniques for the Analysis of Scores Found in Video Games» (2009), в которой автор представляет собственные определения форм, встречающихся в видеоигровой музыке.

Современное отечественное музыкознание пока практически не включает художественные артефакты феномена видеоигровой музыки в круг актуальных рассматриваемых вопросов, несмотря на то, что это одна из интереснейших и перспективных областей для научного изучения. В качестве одной из самых веских причин этого можно назвать неразработанность подхода к теоретическому осмыслению и представлению данного феномена. Единственными трудами, затрагивающими данную тему можно считать ряд статей и книгу А. Деникина «Звуковой дизайн в видеоиграх» (2012).

Проанализировав имеющуюся литературу по данному вопросу, и осуществив собственный анализ нескольких игровых партитур, автор приходит к следующим выводам:

1. Музыка в видеоиграх – это новая область применения современного композиторского творчества, которое имеет ряд особенностей, выделяющих его в отдельную категорию. Композиторы, пишущие музыку для видеоигр, понимают, что их музыка в игре будет управляться программным кодом и тесно взаимодействуют с программным обеспечением для создания наиболее музыкальных и выразительных видеоигровых партитур.

2. В зависимости от степени интерактивности музыки (которая может варьироваться в достаточно большом диапазоне), композиторы выбирают для себя тактики создания саундтрека: относительно законченные музыкальные композиции при низкой степени и более свободно построенные композиции при высокой интерактивности. В последнем случае композиторы часто составляют «эмоциональную карту» [1: 320] видеоигры.

3. Традиционный инструментальный анализа линейной музыки применительно к интерактивным образцам пригоден в ограниченном объеме. Необходима обширная работа по выработке, теоретическому обоснованию **инструментария анализа интерактивной музыки**.

4. Часто исследователями делается упор на интерактивный характер музыки, рассматриваются ее «поведение» в условиях взаимодействия с пользователем и внутриигровыми изменениями. При этом глубокий музыковедческий анализ музыки остается в стороне. На наш взгляд это можно изменить в сторону более детального изучения музыкально-выразительных средств музыки.

5. Исследователями практически не рассматривалась возможность анализа видеоигровой музыки, представленной в формате официальных саундтреков (OST). Поскольку в таком варианте видеоигровая музыка существует с первых своих дней, такая практика могла бы быть полезной.

В заключение отметим, что вопросы анализа видеоигровой музыки – важный и существенный момент разрешение которого, может способствовать более широкому обсуждению образцов видеоигровой музыки в научном сообществе. В конечном итоге, это будет способствовать более глубокому теоретическому осмыслению феномена музыки в видеоиграх и включению его в контекст современного художественного образования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Деникин, А.А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов / А.А. Деникин. – М.: ДМК Пресс, 2012. – 696 с.

2. Югай, И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX – XXI веков: автореферат дис. ... канд. искусств. (17.00.09) / Югай Инга Игоревна. – СПб., 2008. – 26 с.

3. Marks, A. The Complete Guide to Game Audio for Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers / A. Marks. Second edition. Elsevier Inc., 2009. – 427 p.

4. Collins, K. Game Sound. An introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game music And Sound Design / K. Collins. The MIT Press, 2008. – 212 p.

УДК 316.723

Т.С. АБДУЛЛИНА

Казанская государственная консерватория им. Н.Г. Жиганова, г. Казань

ГОТИКА В ТВОРЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ПОСТМОДЕРНА

Аннотация. В статье представлено современное художественное пространство молодежной готической субкультуры. Дано описание готического субкультурного стиля, жизнеутверждающего карнавала, рефлексии на тему смерти в субкультуре.

Abstract. The article presents contemporary art space youth gothic subculture. A description of the gothic subculture style, life-affirming carnival, reflection on the theme of death in the subculture.

Ключевые слова: творческое пространство, готы, готическая субкультура, макакб, ванитас, «темная» сцена, рефлексия, стиль, карнавал.

Key words: creative space, the Goths, the Gothic subculture, makabr, vanitas, "dark" scene, reflection, style, Carnival.

Особенностью творческого пространства постмодерна является его стилевое многообразие («пастиш» стилей), чему технически способствуют возможности виртуальных сетей. Художественные мастерские, литературные и музыкальные подмости, сцена, читатели, слушатели, зрители, поклонники встречаются в мировой паутине на тематических сайтах, в социальных группах, объединяющих по интересам и предпочтениям. Особенное место занимают сайты готической направленности, которые создают целые виртуальные миры - со своей развитой инфраструктурой (фэндомы, фэнзины, фестивали, интернет-магазины и т.д.), объединяемые готической эстетикой и приверженностью принципам готической этики. Можно сказать, что в нулевые сложилась виртуальная всемирная «тёмная» сцена, которая базисно опирается на готические художественные традиции средневековья, викторианской готики и неоготики модерна.